



OPTIMALISASI PERAN ORANGTUA DALAM MEMINIMALISIR PENGGUNAAN GAWAI BAGI ANAK

Nanik Suryati

naniksuryati81@gmail.com

ABSTRACT

Most people use a gadget to help them do their job more efficiently. However, for many people, gadget possesses a significant challenge as it distracts them from focusing on their job. A gadget brings a positive and negative impact on the overall performance. Children also use the gadget as their source of entertainment and it can lead them to addictive behavior thus affect their character development. The objective of this article, hence, is to describe the role of parents in minimizing the use of gadgets among their children. A combination of descriptive methods and literature is utilized to analyze journal articles and research reports on the role of parents. Findings suggest that the role of parents is important in the supervision of children. A family needs character and personality education. Moreover, parents can also act as counselors for children their children at home.

Keywords: *gadget, children's character, and the role of parents.*

ABSTRAK

Banyak orang menggunakan gawai untuk membantu mereka menyelesaikan pekerjaan dengan efektif. Meski demikian, bagi banyak orang, gawai membawa tantangan besar karena dapat memberikan gangguan ketika sedang fokus bekerja. Gawai membawa pengaruh positif dan negative dalam setiap hal. Anak-anak juga menggunakan gawai untuk mencari hiburan yang sering kali membuat mereka kecanduan dan berdampak pada perkembangan karakter anak. Tujuan dari artikel ini adalah untuk mendeksripsikan peran orang tua dalam meminimalisir penggunaan gawai bagi anak mereka. Kombinasi dari metode deskriptif dan penelitian literatur digunakan untuk menganalisis artikel jurnal dan laporan penelitian tentang peran orang tua. Dari hasil pengamatan, ditemukan bahwa peran orangtua sangatlah penting dalam pengawasan anak. Sebuah keluarga membuatuhkan pendidikan karakter dan kepribadian. Selain itu, orangtua juga dapat berperan sebagai konselor bagi anak mereka di rumah.

Kata Kunci: *teknologi gawai, karakter anak, dan peran orangtua.*

A. Pendahuluan

Zaman yang semakin maju membuat perkembangan pesat pada teknologi. Teknologi ini dapat memudahkan manusia dalam beraktifitas. Tentu dengan adanya teknologi dapat membantu manusia bahkan menjadi suatu kebutuhan bagi manusia sendiri. Teknologi sangat mudah ditemui karena harganya yang ekonomis bagi masyarakat tentunya tidak ada habisnya untuk mencari kemudahan melalui teknologi tersebut. Salah satu dari perkembangan teknologi tersebut ialah gawai. Berkembangnya gawai tersebut dapat mempengaruhi pola kehidupan dan juga perilaku pada manusia, salah satunya adalah anak-anak. Tidak hanya orang dewasa saja yang terkena dampak perkembangan teknologi namun dari semua kalangan merasakannya (Hana Febriana, 2017, p. 2).

Gawai membawa pengaruh yang sangat besar bahkan dalam berbagai nilai kebudayaan. Seluruh orang yang ada didunia tentunya mempunyai gawai, bahkan ada yang memiliki gawai lebih dari satu. Hal tersebut dimungkinkan karena adanya sebab beberapa faktor. Dapat dijumpai setiap harinya gawai selalu digenggam untuk memainkannya pun hampir satu hari penuh. Adanya gawai membuat aktivitas manusia kebanyakan hampir dua puluh empat jam ada di dunia maya. Tidak hanya itu, anak-anak pun dizaman sekarang lebih suka main gawai ketimbang main dengan teman sebaya atau permainan yang nyata seperti masak-masakan, kegiatan olahraga, boneka dan permainan yang lain. Saat ini, anak-anak lebih cenderung banyak main gawai. Gawai mempunyai daya tarik sendiri yakni dalam fasilitas yang disuguhkan. Anak – anak biasanya lebih sering main game, melihat video di youtube, main sosial media dan lainnya. Tidak

hanya anak – anak namun berbagai kalangan juga sering menggunakan fasilitas tersebut. Selain itu, semakin berkembangnya teknologi fasilitas pada sarana penunjang seperti tersedianya jaringan yang memadai di setiap daerah dapat memudahkan manusia untuk terus beraktifitas dalam menggunakan media komunikasi dan penggunaan media yang ada di dalam gawai.

Gawai diciptakan tentunya bertujuan agar memudahkan manusia dalam melakukan aktifitas sebagai sarana penunjang dan membantu kegiatan manusia. Namun, gawai dapat membawa pengaruh positif dan negative. Pengaruh tersebut tentunya tergantung dari setiap pengguna. Ingin digunakan dalam hal positif atau negative. Kemudian, dalam penggunaan gawai untuk anak – anak tentunya ada dua pengaruh tersebut. Oleh karena itu dibutuhkan pengawasan dari orang tua. Gawai juga dapat berpengaruh dalam perkembangan anak baik psikologis, kognitif, interaksi sosial, karakter dan lainnya. Hal ini lah yang perlu ditekankan bahwa peran orangtua sangat penting dalam pengawasan dan pemanfaatan gawai itu sendiri (Chusna, 2017, pp. 316–318).

B. Pengaruh dan pemanfaatan gawai terhadap perkembangan kognitif, psikologis dan sosial interaksi anak

Menurut estimologi, gawai merupakan suatu istilah yang berasal dari bahasa inggris yakni perangkat elektronik kecil dan mempunyai fungsi yang khusus. gawai diciptakan dan dilakukan pembaharuan secara terus menerus. Sehingga tak jarang dalam satu tahun banyak keluaran baru jenis – jenis gawai yang datang. Hal ini juga membuat kehidupan manusia menjadi lebih praktis.

Gawai adalah barang elektronik yang memiliki fungsi spesifik contohnya saja seperti dapat merekam suara, video, foto bahkan gawai pun dapat berfungsi sebagai pengawasan. Sebuah kata gawai ini sering kali muncul dan digunakan dalam media massa bahkan media elektronik. Jika dalam bahasa Indonesia sendiri gawai dapat diartikan sebagai sebuah obyek yaitu suatu alat atau barang elektronik masuk pada teknologi yang kecil dan mempunyai fungsi khusus, namun juga sebagai inovasi atau barang yang baru. Maka oleh karena itu, gawai ialah perangkat elektronik masuk pada bentuk teknologi informasi mempunyai fungsi spesifik dan sesuai dengan konteks pada era globalisasi yang berkembang saat ini (Mahmud & Wulansari, 2018, p. 60).

Kita ketahui sendiri bahwa saat ini baik dari kalangan orang yang lebih tua maupun muda bahkan anak usia dini telah lancar dan bisa mengoperasikan gawai dengan baik. Teknologi tersebut telah bersahabat dengan mereka. Gawai membawa kemudahan untuk pengguna sehingga dapat saja terjadi sebuah ketergantungan dalam pemakaiannya. Awal mulanya teknologi ini diciptakan agar manusia mudah dalam berkomunikasi, tidak seperti jaman dulu yang harus mengirim surat jika ingin berkomunikasi jarak jauh. Kemudian, seiring berkembangnya zaman gawai telah banyak membawa perubahan yang baru secara terus menerus dengan tersedianya berbagai fitur yang dapat digunakan dalam berbagai hal misalnya game, sosial media, foto, music dan mencari informasi lainnya.

Penggunaan gawai yang telah merambat semua kalangan. Sehingga, tidak asing lagi jika melihat anak balita telah memainkan teknologi tersebut dikehidupan sehari-harinya. Adanya berbagai fitur dan juga aplikasi yang tersedia mampu

menciptakan ketertarikan anak-anak untuk terus dan suka kepada gawai tersebut. Maka, dalam hal ini dapat berpengaruh terhadap proses perkembangan kognitif si anak. Pada masa *The golden of age* merupakan perkembangan yang sangat sensitive di usia anak yakni dari 1-5 tahun. Usia ini sangatlah penting dalam perkembangan kecerdasan anak seperti intelektual, spiritual, emosi akan mengalami perkembangan yang luar biasa dapat berhubungan untuk memengaruhi dan menentukan perkembangan si anak dalam tahap selanjutnya. Fase ini si anak akan menyerap informasi yang cepat, mereka lebih pintar dan cerdas. Maka dari itu, dalam proses ini menjadi dasar untuk terbentuknya kemampuan kognitif pada anak (Dwiputri, 2019).

Perkembangan kognitif merupakan suatu kemampuan berfikir yang dimiliki oleh manusia di dalamnya terdapat daya ingat, imajinasi, penalaran, perhatian, kreativitas dan bahasa. Sejak usia empat tahun potensi anak akan terbentuk. Jean Piaget sendiri telah mengidentifikasi mengenai perkembangan kognitif individu itu sendiri, yakni: Pada usia 0-2 tahun dinamakan tahap sensori motor. Perkembangannya tertuju pada gerak reflex yang menjadi bukti bahwa ada kemampuan untuk menyadari terdapat sesuatu didekatnya. Kemudian di usia 2-7 tahun merupakan tahap praoperasional yakni muncul suatu ciri disebut egosentris. Egosentris merupakan kemampuan untuk mengasosiasikan sesuatu terhadap dirinya. Selanjutnya, pada usia 7-18 tahun yaitu tahap konkret. Dimana anak akan mengenali urutan hierarki. Usia 18 tahun keatas yaitu tahap formal operational. Tahap ini akan terbentuknya suatu kemampuan berfikir yang proposional dan dapat berfikir deduktif (Nur Kiftiyah et al., 2019, p. 201).

Gawai membawa dampak negatif dan positif pada perkembangan kognitif anak. Dampak negatif pada gawai sendiri ialah dapat menghambat kemampuan berbahasa karena anak yang kecenderungan sering menggunakan gawai akan lebih diam, menirukan bahasa yang ia dengar, menutup diri dan tidak mau berkomunikasi dengan teman atau keluarganya. Kemudian, gawai dapat membawa pengaruh yang positif pada kognitif anak yakni dapat melatih kecerdasan karena anak. Maksudnya anak akan terbiasa pada kebiasaan yang membantu belajarnya melalui gawai baik tulisan, bacaan, dan gambaran. Tentunya hal tersebut dapat mengejar anak mengenai hal yang bersifat edukasi dan dapat memecahkan suatu permasalahan. Biasanya anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap apa yang ia alami atau dilihatnya. Sehingga dapat memunculkan minat untuk sadar dalam kebutuhan belajar tanpa perlu adanya paksaan. Rasa ingin tahu yang tinggi akan meningkatnya imajinasi pada anak seperti menggambar sesuatu apa yang ada di pikiran atau imajinasinya (M.Hafiz, 2017, pp. 21-22).

Saat anak usia dini telah mengalami kecanduan gawai tentunya banyak hal yang terganggu terhadap perkembangan psikologisnya dari segala aspek. Berawal dari proses perkembangan fisik-motorik yang mana harusnya anak akan lebih aktif dan kreatif namun saat kecanduan gawai ia lebih asik bermain gawai sehingga perkembangan pada proses tersebut dapat terhambat. Kemudian membuat si anak menjadi malas dan juga lamban untuk bergerak. Jika dilihat dari segi kognitif anak lebih kurang peka terhadap lingkungan sekitarnya karena sibuk dengan gawai tersebut. Perkembangan sosio emosional juga sangat berpengaruh pada perkembangan si anak. Ia lebih memilih untuk

berdiam di rumah atau ditempat tidurnya untuk bermain gawai. Dimana harusnya mengenal dunia luar dan main bersama teman sebayanya.

Selain itu, anak yang kecanduan gawai akan mengikuti karakter tokoh yang dilihatnya dan menirukan perilakunya. Contoh si anak sering main game atau melihat suatu video maka ia akan mengikuti segala gaya yang ada di dalam karakter game maupun video yang ia lihat. Maka dari itu, pada masa tahap perkembangan masa anak-anak haruslah dibutuhkan pengawasan dari orangtuanya sendiri. karena pada tahap perkembangan masa anak- anak ia akan mencontoh apa yang ia lihat. Jika anak dalam usia dini lebih sering dalam menggunakan gawai ia akan merasa cepat puas terhadap segala informasi dan juga pengetahuan yang ia dapatkan dari internet tersebut. Karena menurutnya internet adalah sumber yang lengkap dan teraktual. Hal tersebut akan menjadikan anak di usia dini tidak terbiasa belajar hal yang rumit maka si anak tidak terbiasa dan akan menjadi generasi yang berfikir secara instan, penurunan dalam konsentrasi belajar, malas untuk menulis atau membaca buku, lemahnya untuk berinteraksi baik secara internal maupun eksternal sehingga hal tersebut dapat berdampak terhadap mundurnya kemampuan anak dari segi fisik dan juga psikologis (Dina Kusuma, 2016, pp. 138–139).

Tidak hanya berpengaruh pada psikologis saja melainkan berpengaruh juga pada perkembangan interaksi sosial anak. Interaksi sosial merupakan hubungan komunikasi yang dilakukan oleh dua orang atau lebih dan memiliki tujuan yaitu saling berpengaruh antara satu dengan yang lain agar tercapainya tujuan tertentu. Dalam konteks ini, maka dapat disimpulkan

bahwa dalam interaksi sosial ini terdapat hubungan individu dengan individu, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok. Tentunya penggunaan gawai ini dapat memengaruhi interaksi sosial pada anak. Kebanyakan anak memainkan gawai tersebut karena diberikan dari orangtuanya. Dikenalkan sebuah teknologi tersebut ialah agar anak tidak merasa bosan. Bahkan, terdapat orangtua yang tidak mengalah pada anaknya karena ingin melihat film favoritya. Selain itu, gawai juga digunakan orangtua sebagai media pengalihan agar anak-anaknya tidak mengganggu pekerjaan orangtuanya.

Hasil penelitian Novitasari tahun 2016 mengenai penggunaan gawai pada anak usia dini ini bahwa lebih menyenangkan ketimbang bermain dengan teman sebayanya. Hal ini disebabkan karena fitur-fitur yang ada di dalam gawai banyak yang lebih menarik perhatiannya dengan begitu interaksi sosial pada anak dapat terganggu. Apalagi jika anak sudah ketergantungan maka akan sedikit sulit. Kemudian dapat mengakibatkan kurangnya kemampuan berkomunikasi pada anak. Sehingga akan kurang memperdulikan lingkungan sekitarnya. Rasa empati dan simpati pada anak akan berkurang karena ia lebih cenderung fokus pada gawai yang ia miliki. Ketergantungan itu dapat terjadi jika anak menggunakan gawai dengan waktu yang sangat lama dan tanpa adanya pengawasan yang lebih tegas. Hal – hal tersebut memungkinkan interaksi sosial anak akan kurang berkembang dan sosialisasi pada lingkungannya juga akan berkurang. Selain itu, dapat membuat anak lebih bersikap individualis atau menyendiri karena kelamaan akan menyebabkan ia lupa untuk berkomunikasi ataupun berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Maka, penggunaan gawai dapat mempengaruhi

interaksi sosial pada anak, tidak hanya pada temannya saja melainkan orangtua, keluarga, dan lingkungan sekitarnya (Hana Febriana, 2017, pp. 4–9).

C. Peran orangtua dalam pemanfaatan gawai bagi perkembangan anak

Sahlan berpendapat mengenai pengertian orangtua. Bahwa, orangtua merupakan komponen terdiri dari ibu dan ayah serta hasil terhadap perkawinan yang sah. Kemudian dapat membentuk sebuah keluarga. Sebagai orangtua tentunya mempunyai tanggungjawab yang besar terhadap anak. Orangtua mempunyai tugas kepada anak yakni mereka membimbing, membina, ngasuh dan mendidik anak-anaknya untuk tercapainya kepada tahapan yang diharapkan sehingga anak tersebut dapat siap untuk terjun dalam kehidupan bermasyarakat. Selanjutnya, menurut Rahman berpendapat bahwa upaya orangtua untuk mengembangkan anak secara rinci sebagai berikut: memelihara kesehatan mental dan juga fisik pada anak, meletakkan dasar kepribadian anak, dapat memotivasi dan juga membimbing dalam mengembangkan diri, memberikan fasilitas yang memadai dalam pengembangan si anak, dan menciptakan suatu suasana yang nyaman, aman dan juga dapat kondusif bagi pengembangan diri anak tersebut (Catur Bintoro, 2019, pp. 10–11).

Dari pengertian tersebut peran orangtua dalam penggunaan gawai pada anak sangatlah penting. Banyak manfaat dan juga kerugian dalam penggunaan gawai. Berbagai kalangan baik orangtua, dewasa, remaja, dan anak-anak tidak lepas dari genggamannya. Dengan berbagai fitur yang tersedia anak akan suka untuk memainkannya. Anak-anak suka sekali bermain game, bahkan ada yang mempunyai akun sosial media. Kita

ketahui sendiri jika akun sosial sangat bahaya akan kejahatan seperti penipuan dan juga kekerasan. Terdapat tanda-tanda jika anak telah kecanduan gawai menurut Maulida tahun 2003 yaitu: rasa ingin untuk beraktivitas akan hilang, membicarakan mengenai teknologi secara terus menerus, anak akan memiliki kecenderungan membantah terhadap suatu perintah jika menghalangi ia untuk mengakses gawai, Sensitive atau mudah tersinggung yang akan menyebabkan mood berubah, egois kesulitan dalam dalam membagi waktu penggunaan gawai nya dengan orang lain. Kemudian, anak akan sering berbohong dikarenakan tidak dapat lepas dari gawainya. Maksudnya ialah ia akan mencari cara apapun agar ia dapat memainkan gawainya meskipun hal tersebut akan mengganggu waktu tidurnya (Hana Febriana, 2017, p. 2).

Hal – hal yang dapat dilakukan orangtua untuk mengatasi anak yang telah ketergantungan terhadap gawai dapat melakukan beberapa solusi. Pertama, memberikan batasan waktu dalam penggunaan gadget. Hal ini bertujuan untuk mendisiplinkan anak. Karena, dengan adanya batasan ini anak secara bertahap akan lupa dengan gawainya. Kedua, mengembangkan bakat yang dimiliki anak. Setiap individu tentunya memiliki bakat masing-masing. Begitu juga anak, sangatlah bagus jika mulai dilatih kemampuan atau bakat yang dimiliki dari sejak dini. Misalnya bakat dalam bidang music, visualisasi seperti menggambar, melukis, membuat kerajinan tangan, menari dan lainnya. Ketiga, lebih sering bermain dengan si anak. Karena, jika anak sering diajak untuk bermain dengan orangtua maka anak akan lebih dekat dengan orangtua ketimbang dengan gawainya. Hal ini tentunya akan mempererat hubungan antara orangtua dan si

anak. Misalnya bermain diluar rumah akan meningkatkan tumbuh kembang pada si anak. Dapat membawa anak untuk bermain bersama saudara, keluarga atau teman sebayanya. Supaya anak tidak tertutup dan mudah dalam bersosialisasi. Keempat, mengajak anda untuk ikut serta dalam aktivitas orangtua. Misalnya, memasak atau bersih-bersih dan aktivitas yang lainnya dapat memungkinkan si anak dapat untuk diajak. Kegiatan ini dapat melatih anak untuk bertanggungjawab dan mengerti dalam melakukan sesuatu dan meningkatkan kreativitas pada anak. Kelima, mengajak anak ke tempat rekreasi. Rekreasi akan membuat pikiran anak lebih fresh dan dapat lupa dengan gawai yang biasa ia mainkan. Karena dari rekreasi tersebut akan membuat si anak merasa bahagia dan gembira. Berkunjung ketempat yang disukai mungkin seperti pantai, pegunungan atau kebun binatang sekaligus menambah edukasi pada anak. Gawai membawa pengaruh yang besar kepada manusia. Hal ini dapat terjadi pada kalangan anak-anak. Tentunya jika penggunaan gawai tersebut secara berlebihan dapat menimbulkan dampak yang negative. Oleh karena itu, disini perlu dan sangat penting peran orangtua dalam pemanfaatan gawai bagi perkembangan anak (Sunita & Mayasari, 2018, p. 512).

Dampak negative gawai diantaranya yakni: anak menjadi pribadi yang tertutup, kesehatan pada otak, mata, tangan akan terganggu. Selain itu akan mengalami gangguan tidur, anak lebih suka menyendiri, rawan perilaku kekerasan, pudarn ya suatu kreativitas pada anak, dapat terpapar radiasi, dan ancaman cyberbullying juga sangat berbahaya. Gawai tidak selalu berdampak negative pada anak. gawai akan berdampak positif apabila digunakan dengan bijak. Diantaranya seperti: akan

meningkatkan ketajaman terhadap penglihatan, dapat merangsang dalam mengikuti perkembangan teknologi yang terbaru, mendukung mengenai aspek akademis, dapat meningkatkan kemampuan dalam berbahasa, meningkatkan keterampilannya dalam mengetik, dapat mengurangi rasa stress, meningkatkan keterampilan yang matematis (Derry, 2014, pp. 15–33).

Selain itu, adapun menurut Setianingsih terdapat beberapa hal yang penting untuk diperhatikan agar dapat memperoleh hasil yang maksimal dalam pengawasan anak jika saat bermain dengan gawai, yakni: akun email pribadi yang dimiliki oleh orangtua dijadikan akun utama untuk anak. Hal ini agar segala kegiatan internet dapat terintegrasi dan juga dapat terpantau langsung di akun email yang dimiliki orangtua. Kemudian, mengenai aplikasi sosial media hanya diizinkan untuk mem-follow atau berteman dengan teman sebayanya. Selanjutnya, membuatkan suatu peraturan No gawai dari magrib hingga pukul Sembilan malam. Ini untuk waktu belajar anak Selanjutnya, jika anak usia TK atau SD sebaiknya ada dibatasi tidak lebih dari dua jam per harinya dan disini orangtua juga haruslah menjadi teladan untuk tidak menunjukkan pemakaian yang tinggi terhadap gawai. Tidak memarahi anak-anak dengan membabi buta jika mereka mengetahui telah terpapar konten yang negative di dunia maya. Maka, berilah dampingan pada anak, pengarahan dan juga penjelasan yang sesuai dan mudah untuk dipahami terhadap bahasa anak (Setianingsih et al., 2019, p. 540).

D. Peran Orangtua Terhadap Bimbingan dan Konseling Anak di Rumah

Berbagai kasus mengenai dampak dari gawai membuat anak menjadi kecanduan. Contohnya, ketika anak sangat asik dengan gawai ia kurang memperhatikan dan tidak menghiraukan bahwa orangtua sedang memanggilnya untuk dimintai bantuan. Demikian membuat jiwa sosial anak perlahan menurun dan menjadi kurang dalam bersosialisasi. Selain itu, anak juga akan lalai akan kewajiban-kewajiban yang harus dikerjakan. Baik ibadah atau tanggungjawab lainnya. Maka, dalam hal ini perlunya layanan konseling untuk anak. Konseling ini tidak hanya dilakukan oleh pihak sekolah saja melainkan keluarga dapat memberikan layanan konseling yakni orangtua. Seperti dijelaskan sebelumnya peran orangtua sangatlah penting untuk pertumbuhan dan perkembangan anak termasuk dalam penggunaan atau pemanfaatan gawai tersebut. Konseling individu dapat digunakan orangtua untuk melakukan konseling kepada anaknya. Layanan konseling individu adalah layanan BK khusus yang dilakukan dalam bentuk tatap muka secara langsung untuk menuntaskan suatu permasalahan yang dialami oleh klien. Maka, dalam hal tersebut orangtua dapat mejadi konselor dengan artian layanan konseling keluarga yang dilakukan secara individu.

Konsep dasar dan juga tahapan dalam melakukan konseling individu harus dipahami oleh orangtua. Maka, orangtua diharuskan melaksakan pendekatan kepada anak. Memberikan suatu ketegasan dalam mendidik anak. Tidak selalu memfasilitasi gawai pada anak terlebih dahulu. Kemudian, ajaklah bermain fisik dengan membuat dunia anak lebih indah dari apa saja yang dikerjakan dan dilakukan. Tidak memanjakan anak di bawah usia

12 tahun untuk memanfaatkan gawai tersebut. Sebagai orangtua haruslah jeli memiliki suatu cara tarik ulur untuk menghadapi sibuah hatinya. Hal ini dikarekan pada usia anak lebih dominan terdapat dampak yang negative jika usia bawah umur telah diberikan gawai (Lutfiya Qomaril Uyun, 2017).

Orangtua perlu untuk menggali potensi terlebih dahulu sebelum memainkan perannya menjadi konselor untuk anaknya. Lebih baik orangtua mempersiapkan diri untuk beberapa hal yakni dengan memahami kembali fitrahnya sebagai orangtua seperti: berusaha akan menempatkan anak dalam kehidupan yang baik, jika terjadi bencana maka keselamatan anak adalah yang utama dari pada dirinya sendiri, sebagai orangtua tentunya mengharapkan anak akan memiliki suatu sikap hati-hati dan juga waspada, mengutamakan kelangsungan hidup anaknya dibandingkan dirinya sendiri, dan bersabar akan perilaku anaknya. Persiapan selanjutnya adalah sebagai orangtua dapat menerima berbagai masukan atau mungkin mencari pengetahuan serta wawasan untuk persiapan bimbingan dan konseling anaknya. Hal tersebut, orangtua juga bisa menempuh pendidikan dalam mengikuti sekolah orangtua. Pendiri sekolah orangtua adalah Ariesandi Setyono dan Sukarto pada tahun 2007 saat itu. Hal ini diawali dari pengalaman mereka memberikan bimbingan serta konseling selama 12 tahun kepada banyak orangtua yang tentunya mengalami kesulitan mengatasi anaknya. Sekolah orangtua memiliki aspek-aspek untuk mewujudkan misinya dengan memberi pendidikan menyeluruh kepada orangtua dan anak seperti: aspek parenting yakni suatu cara untuk mengaruh dan mendidik anak agar dapat tumbuh memiliki berbagai nilai hidup yang positif, dapat percaya diri, mampu menggapai

potensinya, dan juga dapat mencapai kesuksesan anaknya. Kemudian, aspek relationship yakni aspek yang dapat membangun hubungan antara suami istri atau ayah dan ibu dengan baik. Hal tersebut sangatlah baik untuk menjadi sumber kebahagiaan, harmonis dan penting bagi pertumbuhan serta perkembangan mental pada anak.

Orangtua dapat mewujudkan kepribadian pada si anak adalah suatu bentuk peran orangtua dalam bimbingan dan konseling. Menurut Kartono peran orangtua dalam pembentukan kepribadian anak adalah yang pertama, sebagai orangtua maka haruslah wajib menyayangi anak-anaknya. Hal ini dikarenakan saat anak memiliki kasih sayang yang cukup jika ia mendapatkan masalah baru diluar rumah anak mampu menghadapi masalah tersebut. Sebaiknya sebagai orangtua juga tidak perlu terlalu ikut campur atas masalah mereka. Karena hal tersebut dapat menjadi penghalang dalam kesempurnaan kepribadian anak. Kedua, orangtua mampu menjaga ketenangan lingkungan rumah dan juga menyiapkan akan ketenangan jiwa sibuah hatinya. Hal tersebut akan meningkatkan kreativitas dan potensi akal anak sehingga ada kemauan yang kuat dan berikan mereka untuk berlatih bebas dalam memilih. Ketiga, perlunya saling menghormati antara anak dan orangtua yakni memperhatikan permintaan yang alami dari anak-anaknya. Keempat, dapat mewujudkan kepercayaan. Orangtua member kepercayaan kepada anak adalah suatu penghargaan. Dengan begitu anak akan maju, berani, dan juga percaya diri dalam bersikap. Mampu menyadari antara kekurangan serta kesalahan yang ada di dalam diri anak. Kelima, membuat suatu perkumpulan atau rapat keluarga atau diskusi ringan dengan anak. Disini, orangtua memberikan informasi

mengenai susunan badan serta perubahan dalam pertumbuhan anak-anaknya terhadap mereka. Mulai mengenalkan akan hukum-hukum fikih, keyakinan, dan akhlak serta tentang kehidupan manusia.

Sebagai orangtua tentunya sering anak mencurahkan isi hatinya dengan orangtua. Orangtua sebagai konselor bagi anak di rumah. Sehingga orangtua dijadikan tempat curhat oleh anaknya. Maka perlunya ada langkah-langkah yang digunakan orangtua untuk menjadi konselor yang bijak terhadap anaknya yakni: menciptakan suatu hubungan yang baik, dapat mendengarkan dengan sepenuh hati, mengenali permasalahan atau persoalan anak, berempati terhadap anak, menjadi pendengar yang baik, tidak berlagak seperti guru, dapat menyimpan rahasia (Sihabudin, 2015, pp. 127–135).

E. Kesimpulan

Gawai merupakan alat teknologi informasi yang modern dalam perkembangan globalisasi. Gawai dapat mempengaruhi semua kalangan salah satunya adalah anak-anak. Pengaruh gawai pada anak harus diperhatikan karena gawai dapat membuat penggunaanya kecanduan. Oleh karena itu, tidak hanya orang dewasa saja, namun, anak-anak penting juga untuk mendapat pengawasan dalam pemanfaatan gawai. Banyak sekali, anak di bawah umur yang sudah mengenal gawai bahkan sangat lancar dalam menggunakannya. Disini, orang tua harus aktif berperan dalam pengawasan atau pemanfaatan gawai. Hali ini disebabkan karena gawai dapat berpengaruh pada perkembangan karakter anak baik psikologis, kognitif, maupun interaksi sosial anak. Jika tidak ada pengawasan yang tegas dari orangtua, anak akan lalai

dan dapat menjadi kebiasaan yang mempengaruhi hidupnya di masa depan. Untuk itu, dalam kasus ini orangtua dapat mejadi konselor bagi keluarga.

DAFTAR PUSTAKA

- Catur Bintoro, Y. (2019). Upaya Orangtua Dalam Mengatasi Kecanduan Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Di Desa Mandiraja Kecamatan Mandiraja, Kabupaten Banjarnegara [Skripsi]. Universitas Negeri Semarang.
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Jurnal Dinamika Penelitian*, 17(2), 315–330.
- Derry, I. (2014). Bila Sikecil Bermain Gadget. *Bisakimia*.
- Dina Kusuma, W. (2016). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Psikologis Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian Dan Perkembangan*, 3(2), 81–60.
- Dwiputri, L. (2019, December 12). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini [Beyond Blogging *kompasiana*].
<https://www.kompasiana.com/lidyadwiputri/5def3da4097f3674264f062/pengaruh-gadget-terhadap-perkembangan-anak-usia-dini>
- Hana Febriana, P. (2017). Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1–11.
- Lutfiya Qomaril Uyun. (2017, March 21). Layanan Konseling Anak Kecanduan Gadget [Beyond Blogging *kompasiana*].
<https://www.kompasiana.com/lutfiya/58d14a8cf77e61c417dc4a00/layanan-konseling-anak-kecanduan-gadget>
- Mahmud, M. N., & Wulansari, A. (2018). Penggunaan Gadget Untuk Menciptakan Pembelajaran Yang Efektif [Makalah seminar nasional]. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- M.Hafiz, A.-A. (2017). Dampak Penggunaa Gadget Pada Anak Usia Dini [Skripsi]. Universitas Lampung.

- Nur Kiftiyah, I., Sagita, S., & Baharudin Aashar, A. (2019). Peran Media Youtube Sebagai Sarana Optimalisasi Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini (pp. 199–208) [Seminar Nasional Penguatan Individu Di Era Revolusi Industry,]. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Setianingsih, E. S., Syifa, L., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 527–533.
- Sihabudin, Mukh. (2015). PERAN ORANG TUA DALAM BIMBINGAN KONSELING SISWA. *Jurnal Pendidikan*, 3(2), 123–137.
- Sunita, I., & Mayasari, E. (2018). Pengawasan Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak. *Jurnal Endurance*, 3(3), 510–514.